



PERANCANGAN MUSEM BERBASIS DESAIN ARSITEKTUR IMERSIF

Aris Budhiyanto^{1*}, Axel Fay Kuntjoro²

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan,
Universitas Kristen Petra^{1,2}

E-mail: aribb@petra.ac.id¹, b12220049@john.petra.ac.id²

Abstract

Contemporary museums are experiencing a paradigm shift from merely serving as repositories of collections to becoming public spaces oriented toward visitor experience, emphasizing active participation, emotional engagement, and the integration of immersive technologies. This study aims to examine the application of immersive design in contemporary museum architecture through case studies of the Messner Mountain Museum (MMM) Coronas and Artipelag. The research employs a qualitative approach with a descriptive–analytical method within an interpretative paradigm, in which architecture is understood as a medium of experience that shapes visitor perception and engagement. The analysis focuses on four main aspects—spatial sequence, zoning, circulation, and atmosphere—as elements that contribute to the creation of immersive experiences. The findings indicate that MMM Coronas implements a directed and contemplative immersive strategy through controlled spatial sequences, linear circulation, and a monumental atmosphere that emphasizes reflection and symbolic narrative. In contrast, Artipelag presents a more open and contextual immersive approach, characterized by flowing spatial sequences, flexible circulation, and a natural atmosphere integrated with its surrounding landscape. The comparison of the two case studies underscores that immersive architectural design is not singular, but rather encompasses diverse strategies tailored to the intended experiential goals of the space.

Keyword: contemporary museum, immersive design, visitor experience, emotional engagement

Abstrak

Museum kontemporer mengalami pergeseran paradigma dari sekadar penyimpanan koleksi menuju ruang publik yang berorientasi pada pengalaman pengunjung, mengedepankan partisipasi aktif, keterlibatan emosional, dan integrasi teknologi imersif. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan desain imersif dalam arsitektur museum kontemporer melalui studi kasus Messner Mountain Museum (MMM) Coronas dan Artipelag. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif–analitis dalam paradigma interpretatif, di mana arsitektur dipahami sebagai medium pengalaman yang membentuk persepsi dan keterlibatan pengunjung. Analisis difokuskan pada empat aspek utama, yaitu alur ruang, zonasi, sirkulasi, dan suasana ruang, sebagai elemen pembentuk pengalaman imersif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa MMM Coronas menerapkan strategi imersi yang bersifat terarah dan kontemplatif melalui pengendalian sekuens ruang, sirkulasi linier, serta atmosfer monumental yang menekankan refleksi dan narasi simbolik. Sementara itu, Artipelag menghadirkan pendekatan imersif yang lebih terbuka dan kontekstual, dengan sekuens ruang yang mengalir, sirkulasi fleksibel, dan atmosfer natural yang menyatu dengan lanskap sekitarnya. Perbandingan kedua objek studi menegaskan bahwa desain arsitektur imersif tidak bersifat tunggal, melainkan terdiri dari beragam pendekatan yang disesuaikan dengan tujuan pengalaman ruang yang ingin dibangun.

Kata Kunci: museum kontemporer, desain imersif, pengalaman pengunjung, keterlibatan emosional

Info Artikel :

Diterima: 2026-01-26

Revisi: 2026-03-06

Disetujui: 2026-03-10

PENDAHULUAN

Museum adalah bangunan institusi yang terbuka untuk umum dan berfungsi mengoleksi, mengonservasi, meneliti, serta memamerkan karya seni untuk tujuan

edukasi dan hiburan (Sulastri & Abdillah, 2023). Saat ini, museum sedang mengalami pergeseran paradigma yang sangat signifikan. Di masa lalu, museum memiliki fungsi utama untuk menampilkan koleksi dan memelihara artefak bersejarah, tetapi sekarang museum memiliki tuntutan untuk berubah menjadi ruang publik yang berorientasi pada pengunjung dan pengalaman mereka. Lee et al. (2020) menyebutkan dua isu utama yang mendominasi perkembangan konsep museum kontemporer, yaitu keautentikan dan museologi baru. Keautentikan merupakan konsep di mana museum menghadirkan objek asli yang memiliki nilai historis dan kultural, sementara museologi baru menekankan keterlibatan pengunjung, partisipasi aktif, dan makna pengalaman dalam yang didapatkan oleh pengunjung museum.

Konsep keautentikan dalam museum berawal dari pandangan bahwa nilai museum ditentukan berdasarkan nilai dan keaslian artefak yang dipamerkan. Walter Benjamin menegaskan bahwa kehadiran barang asli merupakan syarat mutlak untuk keautentikan museum, sehingga museum pada awalnya berfungsi sebagai ruang penyimpanan dan perlindungan objek bersejarah. Namun, keautentikan absolut semakin lama semakin sulit dipertahankan seiring berkembangnya jaman. Hal ini dikarenakan degradasi artefak museum, keterbatasan biaya konservasi, dan perubahan orientasi museum dari koleksi menuju pengunjung. Selain itu, para peneliti berargumen bahwa pengalaman inautentik merupakan bagian yang tak terpisahkan dari pengalaman museum kontemporer, khususnya berkaitan dengan konteks edukasi dan interpretasi (Taylor, 2001).

Seiring berkembangnya pemahaman museologi baru, museum tidak lagi dipandang hanya sebagai tempat memamerkan objek seni, melainkan sebagai medium pengalaman yang membangun keterikatan emosional pengunjung. Pemahaman ini tidak lagi memosisikan pengunjung sebagai pengamat pasif, melainkan sebagai partisipan aktif, di mana pengunjung mendapatkan makna sebuah museum melalui interaksi dengan ruang, narasi, dan media pameran (Hede & Thyne, 2010; Pallud & Straub, 2014). Untuk menyampaikan makna tersebut dan menarik pengunjung, museum kontemporer mengadopsi konsep *edutainment*, di mana museum dihadirkan sebagai perpaduan antara pendidikan dan hiburan (Gofman et al., 2011).

Pengalaman ruang memegang peranan yang sangat penting dalam menentukan minat pengunjung museum. Salah satu penyebab utama rendahnya minat pengunjung museum adalah ketidaksesuaian antara pendekatan pameran dan cara pandang serta ekspektasi mereka terhadap pengalaman ruang. Oleh karena itu, museum dituntut untuk mengembangkan strategi baru yang mampu mengurangi *sense of exclusion* dan meningkatkan keterlibatan emosional serta interaksi pengunjung (Robaina-Calderin et al., 2023). Perkembangan teknologi imersif seperti *virtual reality* (VR), *augmented reality* (AR), dan media interaktif mulai diterapkan untuk menciptakan pengalaman yang lebih menarik, partisipatif, dan inklusif di dalam museum (Li et al., 2023; Lu et al., 2025). Meskipun teknologi imersif tersebut mampu meningkatkan *sense of presence*, keterlibatan emosional, serta pemahaman pengunjung terhadap konten pameran, namun penelitian menunjukkan bahwa pengalaman imersif tidak semata-mata ditentukan oleh teknologi, melainkan oleh bagaimana ruang, tubuh, dan indera pengunjung terlibat secara menyeluruh dalam pengalaman tersebut (Marín-Morales et al., 2019; Piccardi et al., 2025).

Di tengah perkembangan teknologi imersif tersebut, perancangan arsitektur imersif secara fisik tetap memiliki peran penting. Hal ini menimbulkan kebutuhan untuk memahami perancangan arsitektur imersif sebagai pendekatan perancangan di mana museum tidak hanya dipandang sebagai wadah pameran (Yanti, 2023). Arsitektur museum dituntut untuk berperan aktif membentuk pengalaman imersif melalui alur (*sequence*), zonasi (*zoning*), sirkulasi (*circulation*), dan suasana ruang (*atmosphere*), serta narasi spasial yang berkesinambungan (Purba & Arfianti, 2025). Dengan

demikian, perancangan arsitektur imersif dapat dipahami sebagai upaya bertemunya antara tuntutan keautentikan, kebutuhan pengalaman pengunjung, dan dinamika museum kontemporer (Aguspriyanti et al., 2024). Hal ini memunculkan pertanyaan bagaimana perancangan arsitektur imersif dapat menjembatani peran museum sebagai wadah pameran dengan kebutuhan pengalaman pengunjung yang mendalam? Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa aplikasi perancangan arsitektur imersif dalam konteks museum, dan mengkaji peran arsitektur sebagai medium utama pembentuk pengalaman imersif tersebut.

Pengalaman Imersif Dalam Museum

Pengalaman imersif merupakan pengalaman fenomenologis ketika seseorang merasa “terbawa” dari lingkungan nyata ke dalam lingkungan yang buatan. Hal ini dapat terjadi dalam berbagai konteks seperti narasi, aktivitas interaktif, maupun teknologi imersif. Pengalaman ini berkaitan erat dengan konsep *flow*, *transportation*, dan *presence*. *Flow* merupakan keterlibatan optimal, yaitu keadaan absorpsi mental dan fisik yang mendalam dalam suatu aktivitas, yang ditandai dengan hilangnya kesadaran diri dan distorsi persepsi waktu, sedangkan *transportation* merujuk kondisi terhayut dalam naratif, di mana seseorang terserap secara psikologis dalam dunia naratif saat memusatkan perhatian, imajinasi, dan emosi dalam narasi tersebut. *Presence* didefinisikan sebagai sensasi subjektif berada dalam lingkungan buatan tersebut. Berbeda dari ketiga konsep tersebut, pengalaman imersif tidak memiliki definisi tunggal yang konsisten; dalam beberapa konteks ia pengalaman imersif dipahami sebagai keadaan psikologis keterlibatan dan absorpsi, sementara dalam konteks lain pengalaman imersif diposisikan sebagai karakteristik objektif teknologi yang memfasilitasi munculnya *presence* (Chen et al., 2024).

Pengalaman imersif merupakan hasil dari perpaduan partisipasi, proses, kreasi dan cerita. Partisipasi menekankan peran dan keterlibatan pengunjung. Proses berfokus pada identitas serta proses kreatif pembuat pengalaman. Kreasi merupakan upaya mewujudkan pengalaman melalui tema, ruang, dan stimulus sensorik. Cerita merupakan persilangan ketiganya dan mencakup struktur naratif, alur, karakter, serta sifat adaptif cerita yang ditampilkan di museum tersebut (Song & Evans, 2026).

Untuk membangun pengalaman imersif, berbagai teknologi seperti VR, AR, dan holografi digunakan untuk memperkaya interpretasi narasi pameran dan melampaui model pameran tradisional yang pasif. Namun, hal tersebut tidak cukup; tujuan utama penggunaan teknologi digital adalah menciptakan pengalaman imersif secara psikologis. Pengalaman imersif harus dipahami sebagai hasil dari berbagai aspek pengalaman: narasi, interaksi tubuh, desain sensorik, dan ruang, bukan hanya sekedar teknologi VR (Ding, 2023).

Dalam konteks museum, pengalaman imersif bertujuan untuk merekonsiliasi tuntutan keautentikan dengan kebutuhan pengalaman pengunjung. Tidak hanya mengandalkan keaslian objek, arsitektur dituntut menciptakan pengalaman autentik melalui keterlibatan spasial dan emosional, sehingga museum mampu tetap relevan dalam era kompetisi dengan media digital dan industri hiburan. Untuk mencapai hal itu, ruang dirancang sebagai sekuens naratif yang melibatkan tubuh, indera, dan emosi pengunjung. Oleh karena itu diperlukan empat elemen yang mendukung pengalaman imersif pengunjung, yaitu alur (*sequence*), zonasi (*zoning*), sirkulasi (*circulation*), dan suasana ruang (*atmosphere*). Alur mengatur urutan ruang sehingga pengunjung dapat mengikuti narasi secara logis dan koheren (Aguspriyanti et al., 2024; Purba & Arfianti, 2025). Zonasi membagi ruang berdasarkan fungsi dan tema, mempermudah orientasi dan pemahaman pengunjung (Wardhana & Wilianto, 2025). Sirkulasi menentukan pola pergerakan pengunjung, mendukung kontinuitas naratif dan pengalaman spasial (Valentino & Firmandhani, 2023). Sementara suasana ruang meliputi elemen visual, pencahayaan, tekstur, dan akustik yang memperkuat

keterlibatan emosional serta pengalaman multisensorial pengunjung (Aulia & Subiyantoro, 2024). Integrasi keempat elemen ini menciptakan pengalaman museum yang imersif, edukatif, dan bermakna secara kognitif maupun emosional.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus deskriptif–analitis untuk menganalisa penerapan desain arsitektur imersif dalam konteks museum (Groat & Wang, 2013). Pendekatan ini dipilih karena penelitian ini berfokus pada pengalaman ruang, makna, dan fenomena arsitektural yang bersifat subjektif. Penelitian ini menggunakan paradigma interpretatif, di mana arsitektur dipahami sebagai medium pengalaman yang membentuk persepsi, emosi, serta keterlibatan pengunjung (Redyantanu, 2025).

Metodologi penelitian mengadopsi format *design-based research* dengan studi kasus bangunan museum. Pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur dan observasi terhadap objek studi kasus. Studi kasus dipilih karena memungkinkan eksplorasi mendalam terhadap fenomena desain imersif dalam konteks nyata dan spesifik. Dua bangunan museum, yaitu Messner Mountain Museum Corones, Italia dan Artipelag, Swedia dipilih sebagai studi kasus (Gambar 1). Kedua museum tersebut dipilih karena memiliki orientasi kuat pada pengalaman pengunjung, menunjukkan pendekatan berbeda dalam menciptakan pengalaman imersif, baik melalui arsitektur fisik, narasi spasial, maupun integrasi teknologi, dan mewakili variasi konteks geografis, lanskap, dan pendekatan desain museum kontemporer.



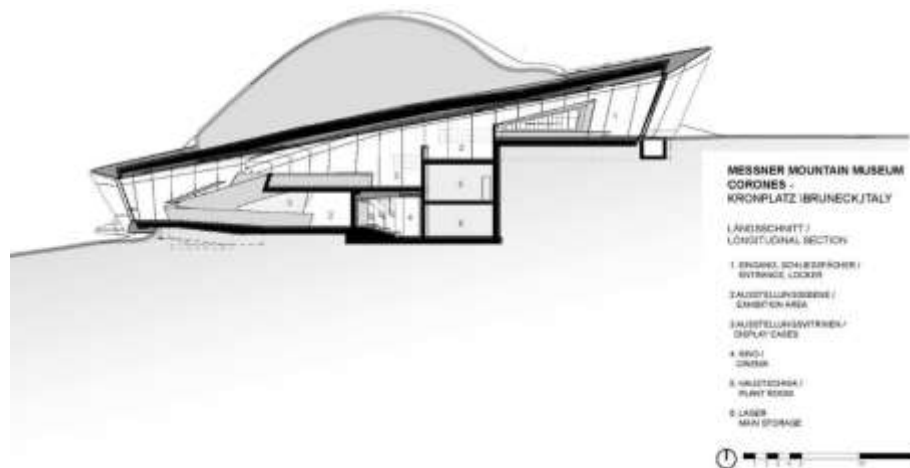
Gambar 1. Messner Mountain Museum Corones (kiri) dan Artipelag (kanan)
Sumber: ArchDaily, 2015; Archello, n.d.

Data yang diperoleh dari berbagai sumber daring dan publikasi kemudian dianalisis menggunakan teknik deskriptif-komparatif untuk membandingkan karakteristik objek studi kasus. Parameter analisis pada studi kasus bangunan museum berfokus pada kajian literatur, yaitu alur, zonasi, sirkulasi, dan suasana ruang. Hasil analisis disajikan dalam bentuk studi komparatif untuk memberikan pemahaman yang jelas mengenai desain arsitektur imersif pada bangunan museum.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Messner Mountain Museum Corones

Messner Mountain Museum Corones (MMM Corones) merupakan bagian dari kelompok Messner Mountain Museum yang digagas oleh pendaki terkenal Reinhold Messner. Museum ini dirancang oleh Zaha Hadid Architects dan terletak di puncak Gunung Kronplatz di South Tyrol, Italia. MMM Corones merupakan pusat interpretasi budaya dan pendakian yang tertanam di dalam gunung pada ketinggian 2.275 meter. Gambar 2 menunjukkan potongan MMM Corones, di mana bagian bawah bangunan ditanam di dalam tanah.



Gambar 2. Potongan MMM Corones
 Sumber: ArchDaily, 2015

MMM Corones dirancang untuk memberikan pengalaman spasial yang menunjukkan proses dan logika pendakian gunung. Alur ruang museum berbeda dengan tipologi museum konvensional yang bersifat netral dan datar, melainkan menciptakan narasi vertikal dan bertahap yang serupa dengan proses mendaki gunung secara fisik dan psikologis. Pengunjung memasuki bangunan melalui jalur yang relatif tersembunyi, kemudian diarahkan ke ruang-ruang pameran yang berada di dalam massa bangunan yang tertanam di gunung. Urutan ruang bersifat linier namun tidak eksplisit, dengan transisi gelap–terang dan sempit–luas yang kuat. Puncak sekuens dicapai pada ruang pandang (*viewing platforms*) yang terbuka ke lanskap Pegunungan Alpen, menciptakan kontras dramatis antara interior tertutup dan panorama eksterior (Gambar 3).

Zonasi bersifat kompak dan vertikal, mengikuti kontur gunung. Ruang publik (pameran utama dan viewing deck) ditempatkan strategis di ujung-ujung massa bangunan, sementara ruang servis dan sirkulasi berada di bagian dalam dan bawah (Gambar 2). Zona pada museum ini terdiri dari zona transisi dan orientasi, berupa akses masuk dan sirkulasi awal yang tertanam dalam gunung, zona pameran utama, yang menampilkan artefak pendakian tradisional, evolusi peralatan, serta karya seni alpinisme, zona reflektif dan audiovisual, seperti ruang cinema kecil yang menyajikan dokumenter sejarah pendakian, dan zona observasi lanskap, berupa teras panorama sebagai ruang puncak pengalaman. Zona transisi berada di lantai paling atas, sedangkan zona pameran dan reflektif berada di lantai-lantai basement di bawahnya, dengan zona observasi lanskap berada di lantai basement paling bawah dan ujung museum (Gambar 4). Zonasi ini tidak hanya berfungsi secara program ruang, tetapi juga naratif. Setiap zona merepresentasikan fase tertentu dalam pengalaman mendaki, yaitu persiapan, perjuangan, refleksi, dan pencapaian. Pendekatan ini menempatkan pengunjung sebagai subjek perjalanan, bukan sekadar pengamat koleksi pasif.

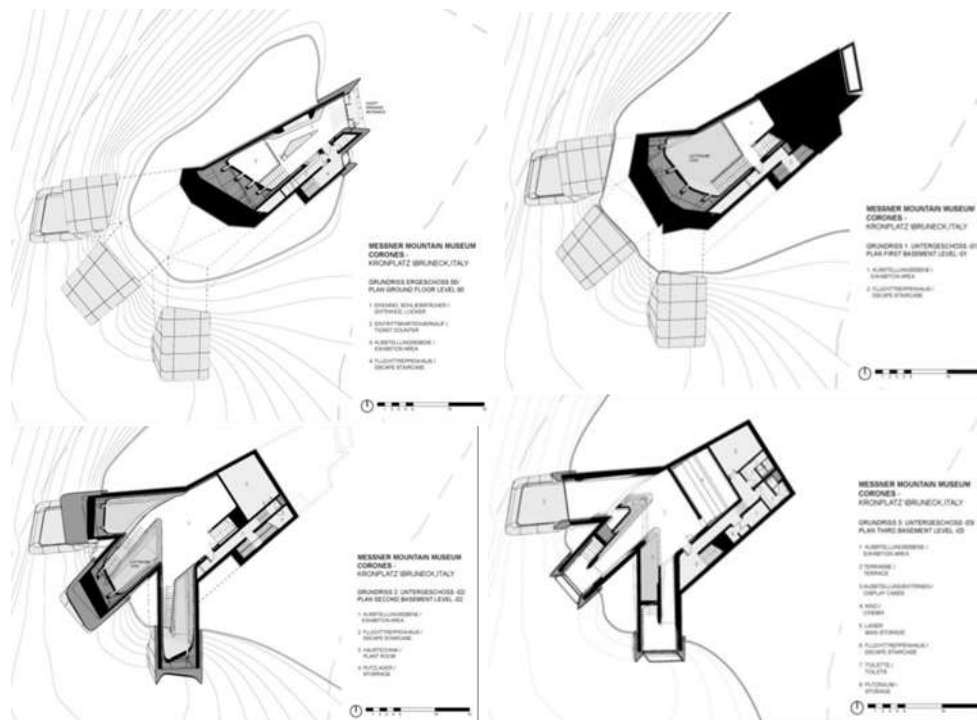




Gambar 3. Ruang-ruang interior MMM Corones
 Sumber: ArchDaily, 2015; Archello, 2019

Sirkulasi dalam bangunan ini bersifat terarah dan terkondisi. Jalur sirkulasi pengunjung dibentuk oleh geometri arsitektur yang tegas, memaksa gerak tubuh mengikuti arah tertentu. Sirkulasi linear ini didukung juga oleh pencahayaan linear di plafon bangunan, yang berfungsi mengarahkan sirkulasi pengunjung (Gambar 3). Minimnya pilihan rute memperkuat narasi dan pengalaman ruang yang intens.

Atmosfer ruang bersifat dramatis, berat, dan mendorong pengunjung untuk ikut merenungkan perjalanan. Penggunaan beton ekspos, pencahayaan terbatas, serta bukaan terarah menciptakan suasana intens dan monumental. Material dan struktur digunakan untuk memperkuat kesan massif dan protektif, sementara bukaan diarahkan secara selektif untuk membingkai lanskap sebagai momen visual yang bermakna. Ruang-ruang dalam museum ini dirancang untuk memicu refleksi terhadap alam dan hubungan manusia dengan pegunungan. Pengunjung menyusuri ruang-ruang interior yang mirip gua dalam gunung, kemudian keluar ke teras yang menggantung dengan pemandangan panorama 240 derajat ke pegunungan Alpen di sekitarnya (Gambar 3). Dalam hal ini, arsitektur berfungsi sebagai *instrument of perception*, mengontrol bagaimana dan kapan pengunjung berinteraksi dengan alam sekitar.



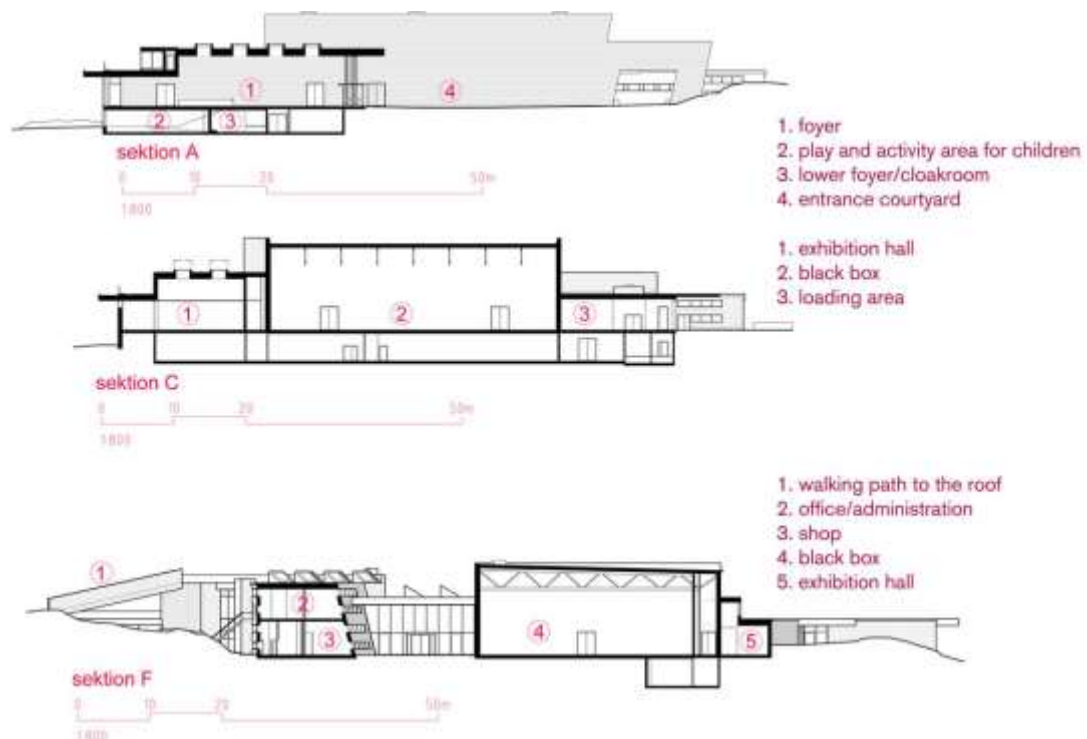
Gambar 4. Ruang-ruang interior MMM Corones: lantai dasar (kiri atas), basemen 1 (kanan atas), basemen 2 (kiri bawah), dan , basemen 3 (kanan bawah)
 Sumber: ArchDaily, 2015

Strategi desain utama MMM Coronas adalah *embedding architecture into the landscape*. Strategi desain ini diterapkan dalam desain bangunan yang tidak berdiri sebagai objek ikonik yang terpisah, melainkan menyatu dengan topografi gunung. Bentuk arsitektur bersifat fragmentaris dan organik, mengikuti logika geologis ketimbang geometri ortogonal.

2. Artipelag

Artipelag adalah museum seni yang terletak di kepulauan Stockholm, Swedia, yang menggabungkan seni kontemporer dengan lingkungan alami arkipelago yang indah. Bangunan ini dirancang oleh arsitek Johan Nyrén dengan pendekatan yang sangat harmonis terhadap alam sekitarnya, menggunakan bahan alami seperti kayu pinus yang dipahat dan dilengkapi atap hijau yang menyatu dengan lanskap. Artipelag relevan sebagai studi kasus karena memiliki konteks pengalaman berjalan di alam dan integrasi arsitektur dengan lanskap.

Artipelag memiliki alur ruang yang lebih terbuka dan horizontal. Pengalaman imersif dimulai dari lanskap luar (hutan dan tepi laut), yang kemudian berlanjut secara bertahap ke interior galeri. Urutan ruang terasa fleksibel, dan tidak memiliki klimaks tunggal (Gambar 5). Transisi antara luar dan dalam berlangsung halus melalui koridor kaca dan ruang transisi, sehingga alur ruang menekankan kesinambungan dengan alam sekitar.



Gambar 5. Potongan Artipelag
Sumber: ArchDaily, 2012

Artipelag menawarkan pendekatan alur ruang yang berbeda melalui *continuity between interior and exterior movement*. Pengalaman museum dimulai jauh sebelum pengunjung memasuki bangunan, melalui jalur pedestrian yang menghubungkan area parkir, hutan pinus, dan garis pantai (Gambar 6).



Gambar 6. Suasana Ruang Sekitar Museum
 Sumber: ArchDaily, 2012; Landezine, 2022

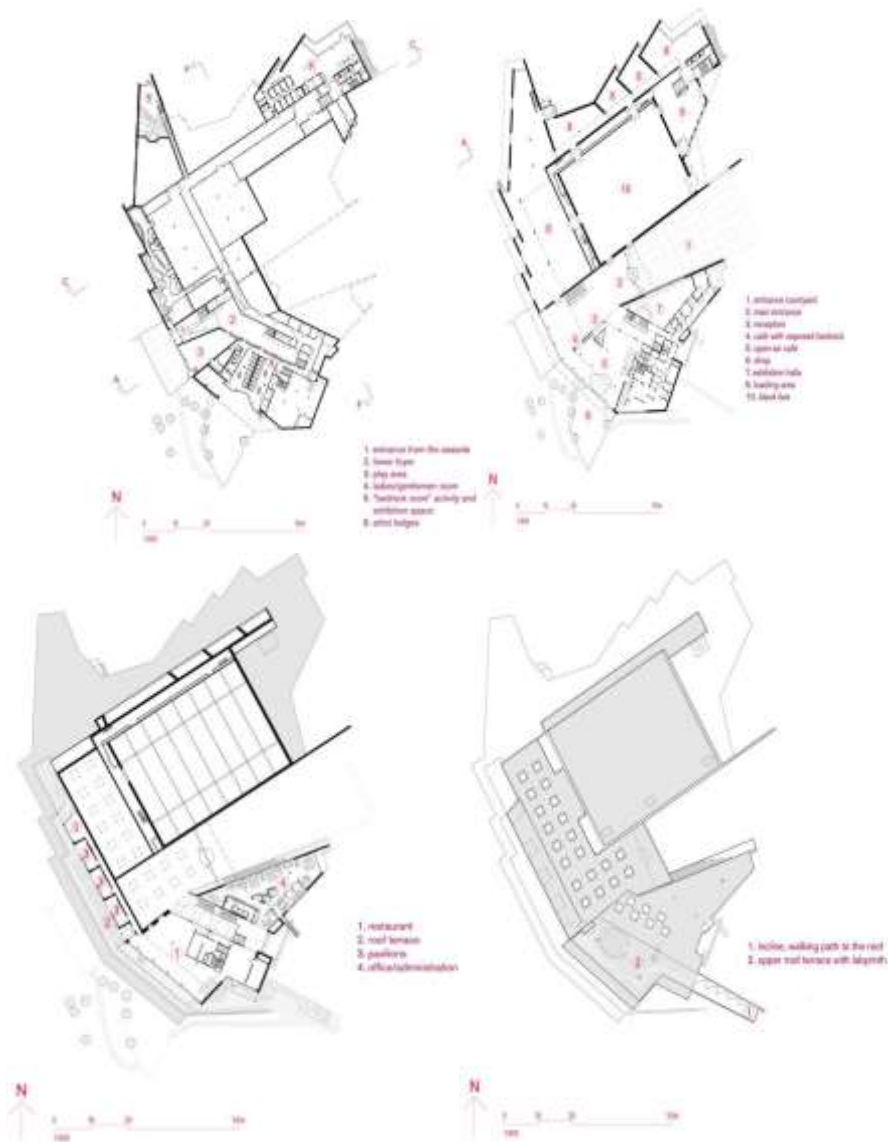
Alur ruang bersifat lambat dan reflektif, mendorong pengunjung untuk berjalan, berhenti, dan mengamati. Di dalam bangunan, ruang galeri dirancang sebagai sekuens terbuka dengan visual kontinu ke arah lanskap laut (Gambar 7). Tidak terdapat klimaks dramatik tunggal; sebaliknya, pengalaman dibangun melalui akumulasi momen sensorik. Pendekatan ini menempatkan berjalan kaki sebagai medium utama pengalaman ruang, menjadikan tubuh pengunjung sebagai bagian integral dari narasi arsitektur.



Gambar 7. Galeri Interior Museum
 Sumber: Gooood, 2013

Zonasi Artipelag bersifat menyebar dan horizontal, dan mengaburkan batas antara ruang dalam dan luar. Zona utama meliputi: zona lanskap dan jalur luar ruang,

sebagai bagian dari pengalaman museum, zona galeri seni utama, dengan fleksibilitas tinggi dan orientasi visual ke alam, zona transisi dan refleksi, seperti kafe dan ruang istirahat yang menghadap panorama, dan zona instalasi outdoor, tersebar alami di lanskap sekitar (Gambar 8). Area pameran, ruang publik, restoran, dan fasilitas pendukung disusun memanjang mengikuti garis pantai. Zona publik dan semi-publik saling beririsan secara lembut, memungkinkan fleksibilitas penggunaan dan variasi pengalaman ruang. Zonasi Artipelag mengaburkan batas antara ruang dalam dan luar. Zonasi museum ini menekankan kesinambungan pengalaman, bukan segmentasi fungsi. Museum diperlakukan sebagai ekosistem ruang, bukan bangunan tunggal.



Gambar 8. Denah Museum
Sumber: ArchDaily, 2012

Sirkulasi museum ini lebih bebas dan non-linear. Pengunjung dapat memilih berbagai rute, baik melalui galeri, koridor kaca, maupun jalur luar bangunan. Dalam bangunan ini, sirkulasi tidak hanya berfungsi sebagai penghubung, tetapi juga sebagai ruang pengalaman itu sendiri.

Atmosfer Artipelag lebih ringan, hangat, dan natural. Material kayu, kaca, dan pencahayaan alami mendominasi, menciptakan suasana santai dan inklusif. Pemilihan material dan desain bukaan dalam bangunan ini juga mendukung

kenyamanan termal dan sensorik pengunjung (Budhiyanto, 2025; Fithroh et al., 2023), sehingga bangunan terasa sebagai perpanjangan lanskap, bukan objek yang kontras dengannya.

Strategi desain Artipelag berakar pada *landscape-sensitive architecture*. Bangunan ini dirancang dengan skala rendah, material alami, dan atap hijau untuk meminimalkan dampak visual terhadap lingkungan. Tidak memiliki tujuan untuk mendominasi lanskap, arsitektur bangunan ini menjadi mediator antara manusia, seni, dan alam. Pendekatan ini relevan sebagai preseden bagi museum edukasi alam yang menekankan keberlanjutan, ketenangan, dan pengalaman sensorik non-intrusif.

3. Perbandingan Pendekatan Immersif

Baik MMM Corones dan Artipelag menerapkan prinsip desain arsitektur imersif, namun dengan strategi yang berbeda. MMM Corones mengadopsi pendekatan imersif yang bersifat *directed immersion*, di mana arsitektur mengontrol pengalaman pengunjung secara ketat untuk membangun narasi ruang yang kuat. Sebaliknya, Artipelag menerapkan *open immersion*, yang memberi ruang bagi interpretasi dan pengalaman individual melalui kebebasan sirkulasi dan hubungan langsung dengan alam.

Perbedaan ini menunjukkan bahwa desain arsitektur imersif tidak bersifat tunggal, melainkan memiliki berbagai pendekatan, mulai dari imersif yang intens dan kuratorial hingga imersif yang subtil dan kontekstual. Kedua studi kasus ini menegaskan bahwa kualitas imersif dalam arsitektur museum dapat dicapai melalui pengolahan sekuens, zonasi, sirkulasi, dan atmosfer ruang yang selaras dengan tujuan pengalaman yang ingin dibangun.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menegaskan bahwa desain arsitektur imersif merupakan pendekatan yang efektif dalam merespons pergeseran museum kontemporer dari orientasi pada objek menuju orientasi pada pengalaman pengunjung. Pendekatan ini diwujudkan melalui ruang multisensorik yang terintegrasi dalam alur, zonasi, sirkulasi, dan atmosfer.

Studi pada MMM Corones dan Artipelag menunjukkan bahwa desain imersif memiliki spektrum strategi yang bervariasi, mulai dari pengalaman yang terarah dan kontemplatif hingga yang desain yang terbuka dan kontekstual terhadap lanskap. Dalam kerangka museologi baru, arsitektur museum berperan sebagai medium pengalaman yang membentuk persepsi dan emosi pengunjung.

Secara teoretis, penelitian ini memperjelas posisi arsitektur imersif dalam desain arsitektur dan museologi, serta menawarkan prinsip desain berbasis pengalaman. Penelitian selanjutnya disarankan mengintegrasikan metode kuantitatif untuk memperkuat validitas temuan.

DEKLARASI PENGGUNAAN KECERDASAN BUATAN (AI)

Penulis menyatakan bahwa kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) digunakan dalam penelitian ini secara terbatas sebagai alat bantu dalam proses penyuntingan bahasa, perumusan struktur kalimat, dan peringkasan teks. Seluruh gagasan, analisis, interpretasi data, serta kesimpulan yang disajikan dalam karya ini merupakan hasil pemikiran dan tanggung jawab penuh penulis.

DAFTAR PUSTAKA

Aguspriyanti, C. D., Ayunda, R., Sudirman, M. R., Al Adawiyah, S. P. A. R., & Husnul, K. (2024). Storytelling Architecture: Eksplorasi Desain Museum Melalui Narasi. *Journal of Architectural Design and Development*, 5(2), 198–

206. <https://doi.org/10.37253/jad.v5i2.9576>
ArchDaily. (2012). Artipelag / Nyréns Arkitektkontor.
<https://www.archdaily.com/271017/artipelag-nyrens-arkitektkontor>
- ArchDaily. (2015, April 8). Messner Mountain Museum Coronas / Zaha Hadid Architects. ArchDaily. <https://www.archdaily.com/771273/messner-mountain-museum-coronas-zaha-hadid-architects>
- Archello. (2019). Messner Mountain Museum Coronas – MMM Coronas. Archello. Diakses dari <https://archello.com/project/messner-mountain-museum-coronas-mmm-coronas>
- Aulia, A. Z., & Subiyantoro, H. (2024). Peran Suasana Ruang Bangunan Museum Sebagai Media Komunikasi pada Pengunjung. *DEARSIP : Journal of Architecture and Civil*, 4(02), 26–36. <https://doi.org/10.52166/dearsip.v4i02.7412>
- Budhiyanto, A. (2025). Efektivitas Material Dinding dan Elemen Pembayang Selubung pada Kenyamanan Termal Apartemen Studio Tropis. *Jurnal Arsitektur Kolaborasi* 5(2), 195–209. <https://doi.org/10.54325/kolaborasi.v5i2.109>
- Chen, C. (Crystal), Hu, X., & Fisher, J. (2024). What is ‘Being There’? An Ontology of The Immersive Experience. *Annals of the International Communication Association*, 48(4), 391–414. <https://doi.org/10.1080/23808985.2024.2382752>
- Ding, Z. (2023). Physical Interaction and Psychological Immersion: Analysis of Digital Technologies in Museum Exhibitions. *Academic Journal of Humanities & Social Sciences*, 6(6). <https://doi.org/10.25236/AJHSS.2023.060603>
- Fithroh, E. K. N., Faisal, M., & Bintardjo, B. (2023). Penerapan Pendekatan Neo Vernakular pada Perancangan Fasilitas Pengembangan UMKM Bidang Kuliner di Kabupaten Lamongan. *Jurnal Arsitektur Kolaborasi*, 3(2), 61–71. <https://doi.org/10.54325/kolaborasi.v3i2>
- Gofman, A., Moskowitz, H. R., & Mets, T. (2011). Marketing Museums and Exhibitions: What Drives the Interest of Young People. *Journal of Hospitality Marketing & Management*, 20(6), 601–618. <https://doi.org/10.1080/19368623.2011.577696>
- Gooood. (2013, March 4). Artipelag arts & conference center by Nyréns Arkitektkontor Gooood – Design & Architecture Platform. https://www.gooood.cn/artipelag-center-by-nyrens.htm?lang=en_US
- Groat, L. N., & Wang, D. (2013). *Architectural Research Methods*. Wiley.
- Hede, A.-M., & Thyne, M. (2010). A Journey to The Authentic: Museum Visitors and Their Negotiation of The Inauthentic. *Journal of Marketing Management*, 26(7–8), 686–705. <https://doi.org/10.1080/02672571003780106>
- Landezine. (2022, March 16). Artipelag by Nyréns Arkitektkontor. Landezine. <https://landezine.com/artipelag-by-nyrens-arkitektkontor/>
- Lee, H., Jung, T. H., Tom Dieck, M. C., & Chung, N. (2020). Experiencing Immersive Virtual Reality in Museums. *Information & Management*, 57(5), 103229. <https://doi.org/10.1016/j.im.2019.103229>
- Li, J., Wider, W., Ochiai, Y., & Fauzi, M. A. (2023). A Bibliometric Analysis of Immersive Technology in Museum Exhibitions: Exploring User Experience. *Frontiers in Virtual Reality*, 41240562. <https://doi.org/10.3389/frvir.2023.1240562>
- Lu, Y., Mi, G., Lu, H., & Wang, Y. (2025). Immersive Technologies in Built Heritage Spaces: Understanding Tourists’ Continuance Intention Toward Sustainable AR and VR Applications at The Terracotta Warriors Museum. *Buildings*, 15(19), 3481. <https://doi.org/10.3390/buildings15193481>
- Marín-Morales, J., Higuera-Trujillo, J. L., Greco, A., Guixeres, J., Llinares, C., Gentili, C., Scilingo, E. P., Alcañiz, M., & Valenza, G. (2019). Real vs. Immersive-Virtual Emotional Experience: Analysis of Psycho-Physiological Patterns in A Free Exploration of An Art Museum. *PLOS ONE*, 14(10), e0223881. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0223881>

- Pallud, J., & Straub, D. W. (2014). Effective Website Design for Experience-Influenced Environments: The Case of High Culture Museums. *Information & Management*, 51(3), 359–373. <https://doi.org/10.1016/j.im.2014.02.010>
- Piccardi, L., Massidda, M., Travaglini, L., Pescarin, S., Giancola, M., Palmiero, M., Deflorian, M., Apollaro, S., Lista, R., & Nori, R. (2025). Comparing Immersive and Non-Immersive VR: Effects on Spatial Learning and Aesthetic Experience in Museum Settings. *Brain Sciences*, 15(8), 852. <https://doi.org/10.3390/brainsci15080852>
- Purba, K. R., & Arfianti, A. (2025). Implementasi Arsitektur Naratif pada Ruang di Museum Sepuluh Nopember. *Journal of Architecture and Urbanism Research*, 9(1), 240–253.
- Redyantanu, B. P. (2025). Media As Multi Space: Spatial-Based Tourism on Digital Virtual Era. *Review of Urbanism and Architectural Studies*, 23(1), 48–58. <https://doi.org/10.21776/ub.ruas.2025.023.01.5>
- Robaina-Calderín, L., Martín-Santana, J. D., & Muñoz-Leiva, F. (2023). Immersive Experiences as A Resource for Promoting Museum Tourism in The Z and Millennials Generations. *Journal of Destination Marketing & Management*, 29, 100795. <https://doi.org/10.1016/j.jdmm.2023.100795>
- Song, Z., & Evans, L. (2026). Immersion as Convergence: How Storytelling, Interaction, and Sensory Design Co-Produce Museum Virtual Reality Experiences. *Information*, 17(1), 75. <https://doi.org/10.3390/info17010075>
- Sulastri, H., & Abdillah, W. (2023). Perancangan Perpustakaan dan Science Center di Kota Medan dengan Pendekatan Arsitektur Tropis. *Jurnal Arsitektur Kolaborasi*, 3(2), 107–117. <https://doi.org/10.54325/kolaborasi.v3i2.46>
- Taylor, J. P. (2001). Authenticity and Sincerity in Tourism. *Annals of Tourism Research*, 28(1), 7–26. [https://doi.org/10.1016/S0160-7383\(00\)00004-9](https://doi.org/10.1016/S0160-7383(00)00004-9)
- Valentino, I., & Firmandhani, S. W. (2023). Pola Interaksi dan Sirkulasi Ruang Pengunjung Museum Studi Kasus Museum Ranggawarsita Semarang. *Arsitektura*, 21(2), 293. <https://doi.org/10.20961/arst.v21i2.72831>
- Wardhana, A. W., & Wilianto, H. (2025). Identification of Circulation Flow and Exhibition Layout in the Indonesian Presidential Museum – Balai Kirti, Bogor, through a Narrative Architecture Approach. *Jurnal Arsitektur Zonasi*, 8(3), 545–566.
- Yanti, S. R. (2023). Architecture of The Virtual World. *Journal of Artificial Intelligence in Architecture*, 2(2), 28–36. <https://doi.org/10.24002/jarina.v2i2.6756>